

# STRIKE

DICE GAME

**ROLL. MATCH. WIN!**

## Table of Contents

	English	1
	Deutsch	5
	Français	9
	Italiano	13
	Nederlands	17
	Español	21

Throw dice into the arena to match their results! Dice that match are added to your pool of dice. The other dice stay in the arena for the next player. The last player with dice when all others are out is the winner.

## CONTENTS

- 26 Dice
- 1 Arena
- 1 Foam Arena Mat
- Rulebook

## SETUP

Place the box with the arena in the middle of the table. Place the foam mat in the bottom of the arena. Each player receives a number of dice depending on the number of players:

If you have...	Give each player...
2 players	8 dice
3 players	7 dice
4 players	6 dice
5 players	5 dice

After all players have taken their dice, roll one of the extra dice in the arena. If you roll “X,” reroll it or pick another dice side to be face up. Set any extra dice aside; these will not be used in the game.

## PLAYING THE GAME

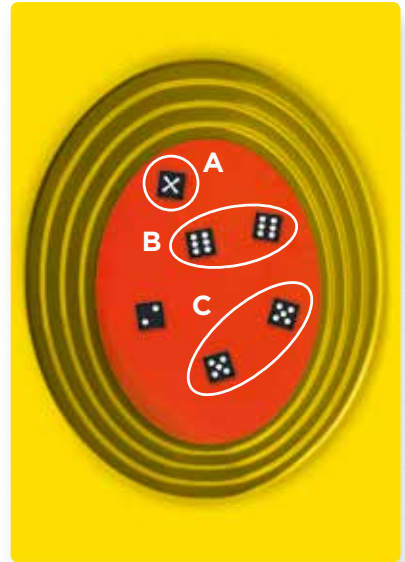
Take turns beginning with the oldest player and continuing clockwise. On your turn, you **must** roll one die in the arena. It is up to you whether you drop it cautiously or throw it with reckless abandon! You may **strike** other dice in the arena with your roll.

**WARNING!** Dice that miss the arena or are bounced or knocked out are **immediately removed from the game**.

The game ends when **only one player** has dice. That player is the Strike Champion!

### After each roll, check the arena for:

- **X:** Remove any dice showing “X” from the game. These will not be used again. **After** removing these dice check for matching results **(A)**.
- **Matching Dice:** If there are any dice with matching results, take them from the arena and add them to your pool of dice (for example, the two 6’s shown here) **(B)**. If there are multiple matching sets you take those dice as well **(C)**.
- If you have made a match, remove your dice. Your turn is over. It’s now the next player’s turn.



- **If there are no matches (all dice show different results),** you may either end your turn **OR** risk throwing another die into the arena! After each throw, you must follow the steps above to check the arena for X’s or matching dice. If there are still no matches, you can keep trying until you make a match, or you run out of dice.

### I’m out of dice!

If you run out of dice, you are out of the game.

### All in!

If at the start of your turn there are **no dice** in the arena, then you must go “all in” and roll **all** your dice at once into the arena. Then, check for X’s and matching dice as explained above.

## TIPS & TRICKS

- You may rotate the arena to get the best shot.
- If a die leans against another die or the arena wall without lying flat, you may shift the arena until the die falls flat.

- If all players agree, you may move the dice away from the arena walls before your throw. You may not rotate dice, stack, or change the result of the dice.
- Players may decide if they want to play with their dice open for everyone to see or kept hidden. Both are acceptable.

## ENDING THE GAME

When a player ends their turn and they have no longer have any dice left they are eliminated from the game. The game ends immediately when only one player has any dice left. That player is declared the winner!

## TOURNAMENT RULES

The goal of a Strike tournament is to have **the lowest number of points** when all games have been played. You will play as many games of Strike as there are players (five games in a five-player game, four in a four-player game, and so on). Each player will be the starting player once in the tournament.

When a player is eliminated, count the number of other players that still have dice and mark down that number. That is how many points that player receives in the game. For example, the first person eliminated in a three-player game would receive 2 points. The winner of the game gets 0 points.

After all the games have been played, the winner of the tournament is the player with the **fewest points**. If there is a tie, those players either share the victory or play a winner-takes-all-game.

## CREDITS

Game Design: Dieter Nüßle

Game Development: Andre Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphic Design: Sam Dawson

*Special thanks to Rodney Smith and Marty Connell.*



# STRIKE

DICE GAME

***MIT GESCHICK UND GLÜCK ZUM SIEG.***

Durch geschicktes Werfen eurer Würfel in die Arena versucht ihr, dort ausliegende Würfel so „umzuwürfeln“, dass sie danach gleiche Augenzahlen zeigen. Würfel mit gleichen Augenzahlen dürft ihr in euren Vorrat legen. Die anderen Würfel bleiben für den nächsten Spieler in der Arena liegen. Wer als Letzter noch Würfel besitzt, gewinnt.

## **SPIELMATERIAL**

- 26 Würfel
- 1 Schachtel mit Arena
- 1 Schaumstoffmatte
- 1 Spielanleitung

## SPIELVORBEREITUNG

Stellt die Schachtel mit der Arena in die Tischmitte und legt die Schaumstoffmatte hinein. Jeder von euch erhält gleich viele Würfel und legt sie als Vorrat vor sich bereit:

Spieleranzahl	Würfel pro Spieler
2	8
3	7
4	6
5	5

Werft zu Spielbeginn genau 1 der übrigen Würfel in die Arena. Zeigt er das „X“, werft ihn erneut oder wählt eine andere Seite, die nach oben zeigt.

Bei weniger als 5 Spielern legt ihr die restlichen Würfel zur Seite.

## SPIELVERLAUF

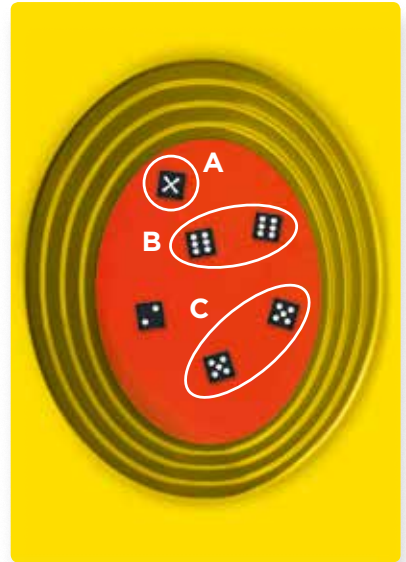
Der älteste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Ihr spielt solange, bis nur noch **1 Spieler** Würfel übrig hat. Dieser Spieler gewinnt und wird Strike-Champion!

Kommst du an die Reihe, **musst** du einen deiner Würfel in die Arena werfen. Du kannst den Würfel hineinfallen lassen, vorsichtig hineinwerfen oder ihn mit Karacho hineinschmeißen, ganz wie du möchtest.

**Aber Vorsicht!** Würfel, die bei einem Wurf (direkt oder indirekt) aus der Arena herausfliegen oder gar nicht erst in der Arena landen, kommen **sofort aus dem Spiel**.

## Nach jedem Wurf gilt:

- „X“: Alle Würfel, die mit dem „X“ nach oben liegen kommen **sofort** aus dem Spiel. **Nachdem** du diese entfernt hast, prüfe die übrigen Würfel auf gleiche Augenzahlen **(A)**.
- **Gleiche Augenzahlen:** Liegen Würfel mit **gleichen** Augenzahlen in der Arena, sammle diese ein und lege sie in deinen Vorrat **(B)**. Falls verschiedene Augenzahlen mehrfach ausliegen, sammle sie alle ein **(C)**.
- Hast du gleiche Augenzahlen gewürfelt und diese eingesammelt, ist dein Zug damit beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe.
- **Wenn nach deinem Wurf alle Würfel unterschiedliche Augenzahlen zeigen,** kannst du deinen Spielzug freiwillig beenden. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe. Du **darfst** jedoch auch einen weiteren deiner Würfel in die Arena werfen. Nach jedem Wurf musst du den obigen Schritten folgen und die in der Arena liegenden Symbole überprüfen. Liegen erneut nur verschiedene Symbole aus, kannst du dich wieder entscheiden: Freiwillig aufhören oder einen weiteren Würfel einwerfen usw.



## Ich habe keine Würfel mehr!

Sobald du keine eigenen Würfel mehr hast, scheidest du aus.

**Strike!** Kommst du an die Reihe und die Arena ist vollständig leer, musst du **alle** deine Würfel auf einmal in die Arena werfen. Danach überprüfst du wie oben erklärt deine Würfelergbnisse.

## TIPPS & TRICKS

- Du darfst die Arena so drehen, dass du den bestmöglichen Wurf machen kannst.
- Wenn Würfel schief in der Arena liegen und keine eindeutige Augenzahl zeigen, gib der Schachtel einen kleinen Schubs.
- Wenn alle Spieler einverstanden sind, darfst du die Würfel von den Wänden der Arena wegschieben bevor du deinen Würfel wirfst. Sie dürfen dabei jedoch nicht gedreht, neu ausgerichtet oder gestapelt werden.
- Bevor das Spiel beginnt dürft ihr euch entscheiden ob ihr euren Würfelvorrat für alle sichtbar ausliegen lasst oder versteckt behaltet.

## SPIELENDE

Sobald ein Spieler nach seinem Zug keinen Würfel mehr hat, scheidet sie oder er aus. Das Spiel endet sofort, wenn nur noch ein Spieler Würfel übrig hat. Dieser Spieler steht als Gewinner fest!

## TURNIERREGELN

Ihr könnt euch zu Spielbeginn auch darauf einigen, so viele Partien hintereinander zu spielen, wie ihr Spieler seid, also 5 Partien in einem Turnier mit 5 Spielern, 4 mit 4 Spielern, usw. Der Startspieler wechselt nach jeder Partie im Uhrzeigersinn.

Wenn ihr ausscheidet, notiert ihr euch so viele Minuspunkte, wie noch Mitspieler in der Partie sind. Der Sieger einer Partie erhält demnach keine Minuspunkte.

Es gewinnt, wer am Ende aller Partien die **wenigsten** Minuspunkte hat. Besteht hier Gleichstand, teilen sich diese Spieler entweder den Sieg oder spielen eine alles entscheidende letzte Partie.

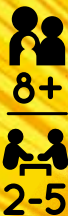
Autor: Dieter Nüßle

Redaktion: André Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy

Design: Sam Dawson

*Ein besonderer Dank geht an Rodney Smith und Marty Connell.*





# STRIKE

DICE GAME

***CHANCE ET ADRESSE MÈNENT À LA VICTOIRE !***

## **PRINCIPE DU JEU**

Chaque joueur lance ses dés dans l'arène pour tenter d'obtenir des valeurs identiques et pouvoir ainsi les récupérer dans sa réserve. Le dernier joueur à posséder encore des dés remportera la partie.

## **CONTENU**

- 26 dés
- 1 arène
- 1 tapis en mousse
- 1 règle du jeu

## MISE EN PLACE

Installer la boîte avec l'arène au centre de la table. Placer le tapis en mousse au fond.

Chacun reçoit un nombre de dés qui varie selon le nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous):

Nombre de joueurs	Nombre de dés par joueur
2	8
3	7
4	6
5	5

Une fois que tout le monde a pris ses dés, lancer un des dés restants dans l'arène. S'il indique **X**, le relancer ou le tourner sur une autre face. Les éventuels autres dés restants sont mis de côté et ne serviront pas durant cette partie.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

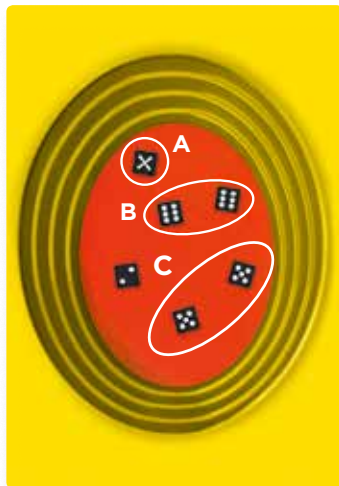
Le joueur le plus âgé commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. La partie s'arrête dès qu'il ne reste plus qu'**un seul joueur** à posséder encore des dés. Il est déclaré champion de l'arène !

Quand vient son tour, le joueur **doit** lancer 1 dé de sa réserve dans l'arène. Il est libre de choisir s'il le lâche délicatement ou s'il le lance sans retenue ! Il est parfaitement autorisé de **percuter** d'autres dés de l'arène.

**ATTENTION !** Si un dé est lancé à côté de l'arène, en sort suite à un rebond ou est éjecté à l'extérieur, il est **immédiatement écarté du jeu**.

## Après chaque lancer, vérifier le contenu de l'arène :

- **X**: Tous les dés sur la face « X » sont écartés du jeu ; ils ne seront plus utilisés. **Une fois** ces dés **sortis** de l'arène, le joueur vérifie s'il reste des dés identiques **(A)**.
- **Dés identiques** : Si plusieurs dés indiquent la même valeur (les deux dés 6 **(B)** dans l'exemple ci-contre), le joueur les retire de l'arène et les ajoute à sa réserve. S'il a obtenu plusieurs groupes de dés identiques **(C)**, il les récupère tous. Son tour est terminé et c'est au joueur suivant de jouer.
- **Dés différents** : Le joueur peut décider **soit** d'arrêter et de mettre fin à son tour, **soit** prendre le risque de jeter un nouveau dé dans l'arène !
- Après chaque lancer, suivre les étapes expliquées précédemment en vérifiant les **X** et les dés identiques. Si les dés sont encore tous différents, le joueur peut retenter sa chance jusqu'à ce qu'il obtienne des dés identiques... ou qu'il ne lui reste plus aucun dé.



## Plus de dés !

Si un joueur n'a plus de dé dans sa réserve, il est éliminé.

## Grand lancer !

Si l'arène est vide au début de son tour, le joueur **doit** lancer **tous les dés qu'il lui reste** dans l'arène. Puis il vérifie les éventuels **X** ou dés identiques, selon les règles habituelles.

## CONSEILS ET ASTUCES

- Il est permis de tourner l'arène pour être en meilleure position pour lancer.
- Si un dé est « cassé » (contre le bord de l'arène ou un autre dé), bouger la boîte jusqu'à ce que le dé tombe à plat.

- Si tous les joueurs sont d'accord, les dés peuvent être retirés temporairement du bord de l'arène avant un lancer. Mais il est interdit de les tourner, de les empiler ou d'en changer les faces.
- Les joueurs peuvent décider de jouer avec leur réserve de dés visible ou non.

## **FIN DE LA PARTIE**

Si un joueur n'a plus de dé dans sa réserve à la fin de son tour, il est éliminé. La partie prend fin dès qu'il ne reste plus **qu'un seul joueur** possédant encore des dés. Ce dernier remporte la partie.

## **RÈGLES DE TOURNOI**

En tournoi, le but du jeu consiste à avoir **le moins de points** à l'issue de toutes les parties. Jouer autant de parties qu'il y a de joueurs (5 parties à 5 joueurs, 4 parties à 4 joueurs, etc.). Le Premier Joueur change à chaque partie.

Quand un joueur est éliminé, il marque autant de points que le nombre de joueurs encore en lice. Par exemple, le premier joueur éliminé dans une partie à 3 joueurs marque 2 points. Le vainqueur marque 0 point.

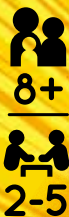
À l'issue de la dernière partie, le vainqueur du tournoi est le joueur totalisant **le moins de points**. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, ceux-ci se partagent la victoire... ou jouent une dernière partie pour se départager.

Auteur : Dieter Nüßle

Rédaction : Mike Mulvihill, Andre Maack, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphisme : Sam Dawson

*Un merci particulier à Rodney Smith, Marty Connell.*



# STRIKE

DICE GAME

***LANCIA. COMBINA. VINCI.***

Lancia i dadi nell'arena per combinare i risultati! I dadi con lo stesso risultato vanno ad aggiungersi alla tua riserva di dadi. Gli altri dadi rimangono nell'arena per il giocatore successivo. Quando tutti gli altri giocatori rimangono senza dadi, il giocatore che per ultimo possiede ancora dei dadi vince.

## CONTENUTO

- 26 Dadi
- 1 Arena
- 1 Tappetino morbido
- Regolamento

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Collocate la scatola con l'arena al centro del tavolo. Piazzate il tappetino sul fondo dell'arena. Distribuite a ogni giocatore un certo numero di dadi in base al numero dei partecipanti.

Se ci sono...	Date a ogni giocatore...
<b>2 giocatori</b>	<b>8 dadi</b>
<b>3 giocatori</b>	<b>7 dadi</b>
<b>4 giocatori</b>	<b>6 dadi</b>
<b>5 giocatori</b>	<b>5 dadi</b>

Dopo aver distribuito i dadi a tutti i giocatori, lanciate nell'arena uno dei dadi in eccesso. Se esce "X", lanciatelo di nuovo o giratelo in modo che mostri un'altra faccia. Mettete da parte tutti i dadi in eccesso: non serviranno durante la partita.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si procede a turno cominciando dal giocatore più anziano e si prosegue in senso orario. Il gioco si conclude quando rimane **un solo giocatore** che abbia ancora dei dadi nella sua scorta: questo giocatore è il campione di Strike!

Durante il proprio turno il giocatore **deve** lanciare un dado nell'arena. Sta a ciascun giocatore decidere se lanciare piano o con energia! È consentito colpire i dadi già presenti nell'arena con il proprio lancio.

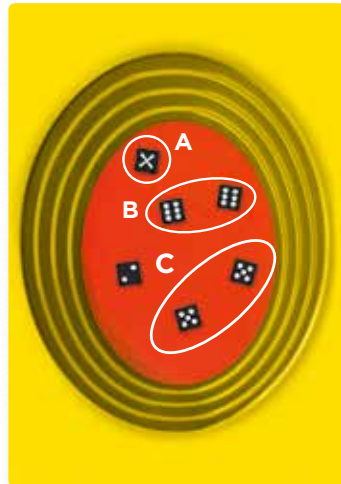
**ATTENZIONE!** I dadi che rimbalzano fuori, che non centrano o che vengono scalzati fuori dall'arena devono essere **immediatamente rimossi dal gioco**.

### Dopo ogni lancio, controllare l'arena:

- **Se ci sono "X"**: si devono rimuovere dal gioco tutti i dadi che presentano il simbolo "X". Questi dadi non potranno più essere utilizzati. **Dopo** aver rimosso questi dadi, si verifica se vi siano risultati uguali **(A)**.
- **Risultati uguali**: se ci sono dadi con risultati uguali, il giocatore di turno li preleva dall'arena e li aggiunge alla propria scorta di dadi (per esempio, due dadi con il risultato 6 come mostrato nell'immagine a fianco) **(B)**. Se ci

sono più gruppi di dadi con gli stessi risultati, il giocatore può prendere anche quei dadi (C).

- Se il giocatore ha creato delle combinazioni di simboli uguali con il proprio lancio, deve rimuovere quei dadi e riporli nella propria scorta. Si conclude così il turno del giocatore. Adesso tocca al prossimo giocatore.
- **Se non ci sono dadi con risultati uguali (ovvero tutti i dadi hanno risultati diversi),** il giocatore può concludere il proprio turno, **OPPURE** può arrischiarsi a lanciare un altro dado nell'arena! Dopo ogni lancio, il giocatore deve seguire le fasi descritte sopra: deve verificare se ci siano dadi con il simbolo "X" o dadi con risultati uguali. Se anche dopo il secondo lancio non ci sono dadi uguali, il giocatore può continuare a tirare finché non escono dadi uguali o finché non esaurisce i suoi dadi.



### Dadi esauriti!

Se il giocatore esaurisce i propri dadi, viene eliminato dal gioco.

### Tutti dentro!

Se all'inizio del proprio turno **non ci sono dadi** nell'arena, il giocatore deve lanciare **tutti** i suoi dadi all'interno dell'arena contemporaneamente. Quindi controllare se vi siano dadi con il simbolo "X" e dadi uguali, come illustrato sopra.

## CONSIGLI

- Si può girare l'arena per lanciare meglio.
- Se un dado rimane in bilico contro un altro dado o contro i bordi dell'arena senza atterrare su una delle sue facce, si può muovere l'arena finché il dado non cade su una delle sue facce.
- Se tutti i giocatori sono d'accordo, il giocatore di turno può spostare i dadi troppo vicini al bordo dell'arena prima del suo lancio. Questi dadi non possono essere ruotati, né girati su un lato diverso, né li si può impilare uno sull'altro per cambiare i risultati.

- I giocatori possono scegliere se giocare con i propri dadi allo scoperto (così che tutti gli altri giocatori possano vederli), oppure se tenerli nascosti. Sono consentite entrambe le scelte.

## **FINE DEL GIOCO**

Quando un giocatore conclude il proprio turno e non ha più alcun dado a sua disposizione, viene eliminato dal gioco. Il gioco si conclude quando resta un solo giocatore con dei dadi nella scorta. Questo giocatore è il vincitore!

## **REGOLE DA TORNEO**

L'obiettivo di un torneo di Strike è di ottenere **il minor numero di punti** dopo aver concluso tutte le partite. Si giocherà a un numero di partite pari al numero dei giocatori (cinque partite in un torneo da cinque giocatori, quattro in un torneo da quattro giocatori, e così via). A turno, ogni giocatore sarà il primo giocatore per una partita del torneo.

Quando un giocatore viene eliminato, conta il numero di giocatori ancora in gara e segna quel numero. Questi sono i punti del giocatore per quella partita. Per esempio, la prima persona che viene eliminata in una partita da tre giocatori riceverà 2 punti. Il vincitore della partita ottiene 0 punti.

Dopo aver giocato tutte le partite, il vincitore del torneo è il giocatore con **il minor numero di punti**. In caso di pareggio, i giocatori possono decidere di condividere la vittoria o di giocare un'ultima partita "finalissima".

## **RICONOSCIMENTI**

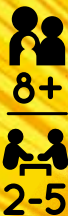
Game Design: Dieter Nüßle

Game Development: Andre Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy

Grafiche e Design: Sam Dawson

*Un grazie speciale a Rodney Smith, Marty Connell.*





# STRIKE

DICE GAME

*GOOI. VERGELIJK. WIN*

Gooi dobbelstenen in de arena om gelijke getallen te krijgen! Dobbelstenen met gelijke getallen mag je aan je voorraad toevoegen. De speler die als laatste nog dobbelstenen over heeft, is de winnaar!

## SPELMATERIAAL

- 26 dobbelstenen
- 1 arena
- 1 schuimrubberen mat
- Spelregels

## VOORBEREIDING

Zet de doos met de arena in het midden van de tafel en leg de schuimrubberen mat op de bodem. Iedere speler krijgt evenveel dobbelstenen, afhankelijk van het aantal spelers (zie tabel hieronder).

Aantal spelers	Dobbelstenen
2	8
3	7
4	6
5	5

Nadat alle spelers hun dobbelstenen hebben, gooi je één van de overige dobbelstenen in de arena. Als je “X” gooit, gooi je nog een keer of je legt een andere kant van de dobbelsteen naar boven. Dobbelstenen die over zijn, doen niet mee en leg je aan de kant.

## SPELVERLOOP

De oudste speler mag beginnen, daarna gaat het spel met de klok mee verder. Jullie spelen net zo lang door, tot **1 speler** dobbelstenen over heeft. Die speler is de winnaar!

Ben je aan de beurt, dan **moet** je één van je dobbelstenen in de arena gooien. Je kunt de dobbelsteen erin laten vallen, voorzichtig gooien of hem er met grote kracht insmijten, zoals je zelf wilt. Je mag andere dobbelstenen in de arena **raken** als je gooit.

LET OP! Dobbelstenen die bij een worp uit de arena vliegen of helemaal niet in de arena terechtkomen, **gaan direct uit het spel**.

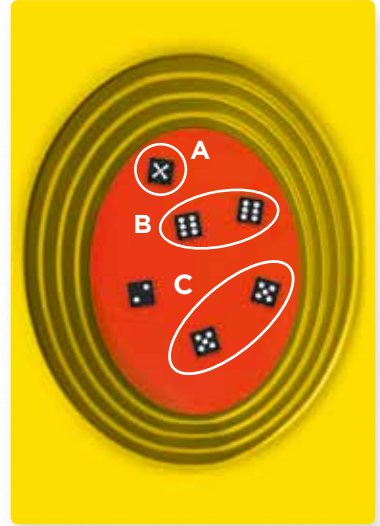
### Na iedere worp geldt:

- “X”: Haal dobbelstenen die met de “X” naar boven liggen uit de arena. Deze dobbelstenen zijn uit het spel. **Nadat** je ze uit de arena hebt gehaald, kijk je of er gelijke getallen liggen (A).

- **Dezelfde getallen:** Liggen er dobbelstenen met gelijke getallen, haal ze dan uit de arena en leg ze bij je voorraad. Als er meerdere gelijke setjes zijn (bijvoorbeeld twee 6-en en drie 5-en), dan pak je ze allemaal **(B)**.

- Als je een setje hebt, haal je je dobbelstenen weg. Je beurt is ten einde en de volgende speler is aan de beurt.

- **Als er geen setjes zijn (alle dobbelstenen hebben verschillende getallen),** mag je je beurt beëindigen **OF** één van je dobbelstenen in de arena gooien! Na elke worp moet je de stappen hierboven volgen om de arena te controleren op “X”-en of gelijke getallen. Als er nog steeds geen gelijke getallen zijn, kun je blijven proberen tot je een setje hebt of tot je dobbelstenen op zijn.



### **Ik heb geen dobbelstenen meer!**

Als je geen dobbelstenen meer hebt, ben je uit het spel.

### **Alles op alles!**

Als je aan de beurt bent en er ligt **geen een dobbelsteen** in de arena, dan moet je “alles op alles” zetten en **al** je dobbelstenen tegelijk in de arena gooien.

## **TIPS & TRICKS**

- Je mag de arena draaien voor de beste worp.
- Als dobbelstenen schuin in de arena liggen tegen een andere dobbelsteen, of tegen de zijkant van de arena, klop je even op de tafel of je geeft de doos een klein duwtje zodat alle dobbelstenen vlak komen te liggen.
- Als alle spelers het ermee eens zijn, dan mag je de dobbelstenen iets van de zijkanten af leggen voordat je gooit. Je mag dobbelstenen niet draaien, stapelen of het getal veranderen.

- Spelers mogen zelf kiezen of ze willen spelen met hun voorraad dobbelstenen open (zichtbaar voor iedereen) of afgeschermd.

## EINDE VAN HET SPEL

Zodra een speler na zijn beurt geen dobbelstenen meer heeft, valt hij af. Het spel eindigt onmiddellijk als nog maar 1 speler dobbelstenen over heeft. Die speler is de winnaar!

## TOERNOOI REGELS

Het doel van het toernooi is om **het laagste aantal punten** te behalen als alle spellen zijn gespeeld. Jullie spelen net zoveel rondes als het aantal spelers dat meedoet (vijf spellen bij vijf spelers, vier spellen bij vier spelers, enz.). Elke speler is een keer startspeler tijdens het toernooi.

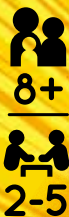
Als je uitvalt, dan tel je het aantal spelers dat nog in het spel is en noteert dat aantal. Dat is het aantal punten dat die speler in het spel krijgt. Bijvoorbeeld, de eerste speler die uitvalt in een spel met 3 spelers krijgt 2 punten. De winnaar van een ronde krijgt dus 0 punten. Nadat alle rondes gespeeld zijn, is de speler met de **minste punten** de winnaar van het toernooi. Is er een gelijke stand, dan zijn er meerdere winnaars of je speelt nog een rondje voor de winst.

Game Design: Dieter Nüßle

Spelontwikkeling: Andre Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy

Graphic Design: Sam Dawson

*Speciale dank aan Rodney Smith*



# STRIKE

DICE GAME

**LANZA. COMBINA. GANA.**

¡Lanza los dados al tablero para combinar los resultados! Los dados con el mismo resultado se añadirán a tu reserva de dados. Los otros dados se quedarán en el tablero para el siguiente jugador. Cuando todos los demás jugadores se queden sin dados, el último jugador que aún tenga algún dado gana.

## CONTENIDO

- 26 dados
- 1 tablero
- 1 tapete blando
- Reglamento

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se coloca la caja con el tablero para dados en el centro de la mesa. Se pone el tapete en el fondo del tablero. Se reparte a cada jugador un determinado número de dados según el número de participantes.

Si hay...	Cada jugador recibe...
2 jugadores	8 dados
3 jugadores	7 dados
4 jugadores	6 dados
5 jugadores	5 dados

Después de repartir los dados a todos los jugadores, se lanza al tablero uno de los dados sobrantes. Si sale «X», se lanza otra vez o se gira de tal forma que muestre otra cara. Los otros dados sobrantes se dejan a un lado: no se necesitarán durante la partida.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Se juega por turnos, comenzando por el jugador de mayor edad y continuando en sentido horario. La partida terminará cuando quede **un único jugador** que tenga aún dados en su reserva: ¡este jugador será el campeón de Strike!

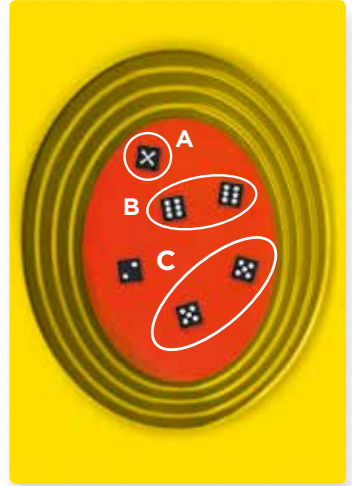
En su turno, el jugador **debe** lanzar un dado al tablero. ¡Cada jugador puede decidir si prefiere lanzar despacio o con energía! También está permitido golpear los dados ya presentes en el tablero al lanzar el dado.

**¡ATENCIÓN!** Los dados que reboten fuera del tablero, que no caigan dentro o que salgan empujados fuera del tablero deben ser **eliminados del juego inmediatamente**.

**Después de cada lanzamiento, se comprueba el tablero:**

- **Si hay «X»:** Se eliminan del juego todos los dados que muestren una «X». Estos dados ya no podrán ser utilizados. **Después** de haber eliminado estos dados, se comprueba si hay resultados iguales. **(A)**

- **Resultados iguales:** Si hay dados con resultados iguales, el jugador de turno los saca del tablero y los añade a su reserva de dados (como, por ejemplo, el grupo de dos seises mostrado en la imagen) **(B)**. Si hay más grupos de dados con resultados iguales también puede coger esos dados **(C)**.
- Si el jugador ha creado combinaciones de resultados iguales con su lanzamiento, debe quitar del tablero esos dados y volver a ponerlos en su reserva. Así termina su turno. Ahora le toca al siguiente jugador.



- **Si no hay dados con resultados iguales (es decir, todos los dados muestran resultados distintos),** el jugador puede acabar su turno, ¡O puede arriesgarse y lanzar otro dado al tablero! Después de cada lanzamiento, debe seguir las fases descritas anteriormente: debe comprobar si hay dados con «X» o dados con resultados iguales. Si después del segundo lanzamiento sigue sin haber resultados iguales, puede continuar tirando hasta que le salgan resultados iguales o se le agoten los dados de su reserva.

### **¡Dados agotados!**

Si al jugador se le agotan los dados, queda eliminado del juego.

### **¡Todos dentro!**

Si al principio de su turno **no hay dados** en el tablero, el jugador debe lanzar al tablero **todos** sus dados a la vez. Luego debe comprobar si hay dados con una «X», y dados iguales, como se ha explicado anteriormente.

## **CONSEJOS**

- Se puede girar el tablero para lanzar mejor.
- Si un dado se queda inclinado apoyado en otro dado o en el borde del tablero sin caer sobre una de sus caras, se puede mover el tablero hasta que el dado caiga sobre una de sus caras.

- Si todos los jugadores están de acuerdo, el jugador de turno puede separar de las paredes del tablero los dados que estén muy pegados a ellas antes de su lanzamiento. Al hacerlo, no podrá ni rotarlos ni apilarlos ni girarlos de tal forma que muestren otro resultado.
- Los jugadores pueden escoger entre jugar con sus dados al descubierto (de forma que los demás jugadores puedan verlos), o bien mantenerlos ocultos. Ambas opciones están permitidas.

## FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador acaba su turno y ya no tiene ningún dado a su disposición, queda eliminado del juego. La partida termina cuando queda un único jugador con dados en su reserva. ¡Este jugador es el ganador!

## REGLAS DE TORNEO

El objetivo de un torneo de Strike es obtener **el menor número de puntos** después de haber terminado todas las partidas. Se juegan tantas partidas como jugadores participen (cinco partidas en un torneo de cinco jugadores, cuatro en un torneo de cuatro jugadores, etc.). Por turnos, cada jugador será el primer jugador en una de las partidas del torneo.

Cuando un jugador es eliminado, este cuenta el número de jugadores que siguen en la partida y se apunta el número. Estos son los puntos del jugador para esa partida. Por ejemplo, la primera persona que quede eliminada en una partida de tres jugadores recibirá 2 puntos. El ganador de la partida obtendrá 0 puntos.

Después de jugar todas las partidas, el ganador del torneo será el jugador con **el menor número de puntos**. En caso de empate, los jugadores pueden optar por compartir la victoria o por jugar una última partida decisiva.

## RECONOCIMIENTOS

Game Design: Dieter Nüßle

Game Development: Andre Maack, Mike Mulvihill, Jean-Baptiste Ramassamy

Gráficos y Diseño: Sam Dawson

*Un agradecimiento especial para Rodney Smith, Marty Connell.*

Instructions: © 2020 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved. Images may differ slightly from actual product.